

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERBICARA DALAM BERINTERAKSI
DENGAN MENGGUNAKAN STRATEGI *ROLE PLAYING* PADA
MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV
SDN 034 TAROK DESA TANJUNG BUNGO
KECAMATAN KAMPAR TIMUR
KABUPATEN KAMPAR**



Oleh

**DASRI LENI
NIM.10611003034**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1432 H/2010 M**

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERBICARA DALAM BERINTERAKSI
DENGAN MENGGUNAKAN STRATEGI *ROLE PLAYING* PADA
MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV
SDN 034 TAROK DESA TANJUNG BUNGO
KECAMATAN KAMPAR TIMUR
KABUPATEN KAMPAR**

Skripsi

Diajukan untuk Memperoleh Gelar

Sarjana Pendidikan

(S.Pd.)



Oleh

DASRI LENI

NIM.10611003034

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1432H/2010 M**

ABSTRAK

DASRI LENI (2010) : Peningkatan Kemampuan Berbicara dalam Berinteraksi dengan Menggunakan Strategi *Role playing* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN 034 Tarok Desa Tanjung Bungo Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar.

NIM : **10611003034**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan berbicara dalam berinteraksi, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Adapun gejala-gejala yang peneliti temui di lapangan adalah 1) Adanya sebahagian siswa yang tidak bisa berbicara menggunakan Bahasa Indonesia, 2) Adanya sebahagian siswa yang belum mampu menggunakan vocal dengan tepat, 3) Rendahnya kemampuan siswa dalam menerapkan berbicara dengan menggunakan bahasa Indonesia, 4) Kebanyakan siswa belum mampu berkomunikasi dengan baik, 5) Penggunaan kosa kata dan ungkapan kurang baik. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini yaitu: Bagaimanakah peningkatan kemampuan berbicara dalam berinteraksi melalui strategi *Role Playing* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN 034 Tarok Desa Tanjung Bungo Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar.

Sebagai Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 034 Tarok Desa Tanjung Bungo Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar, tahun pelajaran 2009-2010 dengan jumlah murid 23 orang, terdiri atas 11 orang laki-laki dan 12 orang perempuan. Sedangkan yang menjadi objek penelitian ini adalah (1) variabel kemampuan berbicara dalam berinteraksi, (2) variabel penerapan strategi *Role Playing*. Tahapan-tahapan yang dilalui dalam penelitian tindakan kelas, yaitu: 1) Perencanaan/persiapan tindakan, 2) Pelaksanaan tindakan 3) Observasi, dan 4) Refleksi.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa tingkat kemampuan berbicara siswa sebelum tindakan berada pada kategori masih rendah dengan nilai 296 rata-rata 59,2. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I pada materi berbalas pantun melalui Strategi *Role Playing*, kemampuan berbicara siswa meningkat dengan nilai 377 rata-rata 75,4 berada pada kategori baik. Setelah diperbaiki pada siklus II kemampuan berbicara siswa dalam berinteraksi menyampaikan pesan melalui telepon melalui srategi *Role Playing* mengalami peningkatan yang cukup memuaskan dengan nilai 415 rata-rata 83 dengan kategori sangat baik. Artinya kemampuan berbicara siswa kelas IV SDN 034 Tarok Desa Tanjung Bungo Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar dalam berinteraksi tentang berbalas pantun dan menyampaikan pesan melalui telephon telah mencapai 83.

ABSTRACT

Dasri Leni : Increasing the Ability of Speaking in Interaction by Using Role Playing Strategy in Indonesia Language Subject for the Fourth Grade Students of State Elementary School 034 Tarok Village of Tanjung Bungo District of Kampar Timur the Regency of Kampar.

Registered Number : 10611003034

The background of this research is the low of ability in speaking in interaction, especially in the subject of Indonesian Subject. There are indicators which the writer found 1) some student cannot speak using Indonesia language, 2) some students are not able yet to use vocal correctly, 3) the low of student's ability in applying the speaking by using Indonesia language, 4) most of students are not able yet communicate well, 5) using the vocabularies and statements is not good. Based on the background of problem stated before, so it can be formulated that: is using role playing strategy able to increase students ability in speaking for the the Fourth Grade Students of State Elementary School 034 Tarok Village of Tanjung Bungo District of Kampar Timur the Regency of Kampar.

As the subjects in this research are students of class four at state elementary school 034 Tarok Village of Tanjung Bungo District of Kampar Timur the Regency of Kampar, academic year 2009/2010 with the number 23 persons, consists of 11 male students and 12 female students. While the object of this research are 1) the variable of speaking ability interaction, 2) the variable of preparation of action, 3) the implementation of action, 3) observation and, 4) reflection.

Based on the result of research know that the level student's ability in speaking before action in categorized still low with the number 296 the average is 59,2. After an action on the first cycle in reciprocating poetry through role playing strategy, student's ability of speaking increased with the number 377 the avareage is 75,4 it is cauterized good. After correction on on second cycle students ability in speaking in interaction in delivering messages through telephone by using role playing strategy there is satisfying improvement with the number 415 the average is 83 and categorized very good. It means the ability of students of class four at state Elementary School 034 Tarok Village of Tanjung Bungo District of Kampar Timur the Regency of Kampar in interaction about reciprocating poetry and delivering message reached 83.

ملخص

داسري ليني : ترقية قدرة التكلم في التفاعل باستعمال ستراتيجية انتحال الادوار في درس اللغة الاندونيسية لدى تلاميذ الفصل الرابع بالمدرسة الابتدائية الحكومية ٠٣٤ . تاروك بقرية بوغو مركز كمبار تيمور منطقة كمبار.

رقم دفتر القيد : ١٠٦١١٠٠٣٠٣٤

كانت خلفية هذا البحث انخفاض قدرة التكلم في التفاعل, خاص في الدرس اللغة الاندونيسية. اما بالنسبة الى الاعراض التي وجدها الباحثة هي (١) بعض التلاميذ لا يقدرون على التكلم بالغة الاندونيسية, (٢) بعض التلاميذ لم يقدروا على استعمال الصوتي صحيحا, (٣) ضعف قدرة التلاميذ في تطبيق التكلم باستعمال اللغة الاندونيسية, (٤) اكثر التلاميذ لم يقدروا على الاتصال على الاتصال جيدا, (٥) استعمال المترادفات و الكلمات غير جيدة. قائم الى الخلفية المقدمة, يمكن اختصار المسألة وهو: هل استعمال ستراتيجية انتحال الادوار في درس اللغة الاندونيسية لدى تلاميذ الفصل الرابع بالمدرسة الابتدائية الحكومية ٠٣٤ . تاروك بقرية بوغو مركز كمبار تيمور منطقة كمبار.

الموضوع من هذا البحث تلاميذ الفصل الرابع بالمدرسة الابتدائية الحكومية ٠٣٤ . تاروك بقرية بوغو مركز كمبار تيمور منطقة كمبار السنة الدراسية ٢٠١٠-٢٠٠٩ بكمية التلاميذ ثلاثة و عشرون نفرا. يتا لفون من احد عشر تلميذا و اثنا عشرة تلميذات. الهدف من هذا البحث هو (١) متغيرات قدرة التكلم في التفاعل, (٢) متغيرات تطبيق استعمال ستراتيجية انتحال الادوار. الخطوات في هذا البحث هي: (١) اعداد الاداء (٢) تنفيذ الاداء (٣) الملاحظة و (٤) التأمل.

قائم الى حصول البحث يعرف ان مستوى قدرة تكلم التلاميذ قبل الاداء يصنف منخفض مع الحصول ٢٩٦ بمستوى ٥٩,٢ في المائة. بعد الاداء في الدور الاول في المادة تبادل الشعر خلال ستراتيجية انتحال الادوار, قدرة التلاميذ تترقى مع النتيجة ٣٧٧ بمستوى ٧٥,٤ في المائة وصنف جيد. بعد الاصلاح في لدوار الثاني قدرة التلاميذ في التكلم في التفاعل في القاء الرسائل خلال الهاتف استعمال ستراتيجية انتحال الادوار هناك ترقية مقنوعة مع الحصول ٤١٥ بمستوى ٨٣ في المائة وصنف جيد جدا. بمعنى ان قدرة تكلم تلاميذ الفصل الرابع بالمدرسة الابتدائية الحكومية ٠٣٤ . تاروك بقرية بوغو مركز كمبار تيمور منطقة كمبار في التفاعل عن تبادل العشر و القاء الرسائل خلال الهاتف وصل الى في المائة.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGANTAR	
HALAMAN PERSETUJUAN	
: PENGHARGAAN	
: ABSTRAK	
: PERSEMBAHAN	
: DAFTAR ISI	
: DAFTAR TABEL	

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Definisi Istilah	5
C. Identifikasi Masalah	6
D. Pembatasan Masalah	7
E. Rumusan Masalah	7
F. Tujuan dan Manfaat Penelitian	7

BAB II KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teoritis	9
1. Kemampuan Berbicara	9
2. Strategi <i>Role Playing</i>	12
3. Hubungan keterampilan berbicara dengan Strategi <i>Role Playing</i>	15
B. Penelitian yang Relevan	16
C. Hipotesis Tindakan	17
D. Indikator Keberhasilan	17

BAB III METODE PENELITIAN

A. Subjek dan Objek Penelitian	19
B. Tempat Penelitian	19
C. Rancangan Penelitian	19
1. Setting Penelitian	19
2. Variabel yang diselediki	20
3. Rencana Tindakan	20
D. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data	21
1. Jenis Data	21
2. Tehknik Pengumpulan Data	21
3. Tehknik Analisis Data	22
E. Observasi dan Refleksi	23

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Setting Penelitian	25
B. Hasil Penelitian	32
1. Sebelum Tindakan	35
2. Siklus I	38
3. Siklus II	45
C. Pembahasan	55

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	57
B. Saran	57
Daftar Pustaka	59
Lampiran	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa Indonesia adalah bahasa persatuan di negara kita. Oleh karena itu, Bahasa Indonesia merupakan hal yang penting di negara kita Indonesia. Hal ini bersumber dari Ikrar sumpah pemuda tahun 1928 yang berbunyi: “Kami putra dan putri Indonesia menjunjung bahasa persatuan bahasa Indonesia”. Sebagai warga negara Indonesia yang hidup di wilayah Indonesia wajib menjaga, menghormati, mengembangkan dan melestarikan bahasa yang satu, Bahasa Indonesia.

Bila disimak, Sampai saat ini masih banyak di jumpai orang Indonesia yang menggunakan bahasa nasional seenaknya dan bahkan masih banyak yang tidak dapat menggunakan bahasa Indonesia. Kesalahan tersebut bersifat menyeluruh. Artinya secara umum kita dapat menyatakan bahwa penggunaan bahasa Indonesia di kalangan para pembahasa masih belum baik atau belum sempurna. Ketidakbaikan dan ketidaksempurnaan itu disebabkan pengaruh bahasa daerah yang kuat dan tidak pahami kaidah-kaidah penggunaan bahasa Indonesia, sedangkan pada masa sekarang kita dituntut untuk selalu berbahasa Indonesia.

Bahasa Indonesia mempunyai kaidah-kaidah yang harus diikuti agar bahasa kita mudah dipahami orang lain. Kita harus belajar mengekspresikan bahasa itu. Oleh sebab itu, pemerintah menetapkan suatu mata pelajaran yang khusus belajar tentang bahasa Indonesia. Dengan adanya pelajaran bahasa ini, diharapkan kesalahan-kesalahan berbahasa dapat dihindari.

Pengajaran bahasa Indonesia di sekolah berfungsi sebagai penuntun dalam berbahasa Indonesia agar siswa dapat berbahasa Indonesia dengan tepat. Pada prinsipnya, Tujuan pengajaran bahasa adalah agar siswa terampil berbahasa, yaitu terampil membaca, terampil mendengar, terampil menulis, dan terampil berbicara.¹ Artinya, Agar siswa mampu berkomunikasi dan berinteraksi serta mampu memahami dan menuangkan gagasan-gagasan itu.

Di Sekolah Dasar (SDN 034) Tarok Desa Tanjung Bungo, para guru juga mempergunakan bahasa Indonesia dalam proses belajar dan mengajar, akan tetapi penggunaan bahasa oleh siswanya masih sering menggunakan bahasa daerah sebagai bahasa percakapan pada lingkungan sekolah tersebut. Hal ini, terlihat pada penggunaan bahasa Indonesia mereka dalam berinteraksi serta dalam proses pembelajaran di SDN 034 Tarok Desa Tanjung Bungo. Siswa lebih sering menggunakan bahasa daerah dari pada bahasa Indonesia yang baik, misalnya dalam proses pembelajaran, jika mereka berinteraksi menggunakan bahasa Indonesia maka bahasa Indonesia tersebut mereka baur dengan bahasa-bahasa asing atau dengan bahasa daerah, sehingga terjadi bahasa Indonesia ala Kampar. Dalam keadaan seperti inilah mereka (siswa) mengabaikan bahasa Indonesia, terutama dalam menggunakan dan memilih kata, ketetapan dan kesesuaian pilihan kata tidak diperhatikan. Pilihan kata yang digunakan tidak baik dan tidak sempurna.

Peranan pendidikan bahasa di sekolah sangat menentukan keberhasilan siswa untuk dapat menggunakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Oleh sebab itu, guru bidang studi bahasa Indonesia, harus memiliki berbagai strategi dan bahan dalam pembelajaran berbicara menggunakan bahasa yang baik bagi siswanya. Misalnya menceritakan pengalaman yang mengesankan, menceritakan kembali cerita yang pernah dibaca dan

¹ Puji Santoso, dkk. *Materi dan pengajaran Bahasa Indonesia*, (Jakarta, Universitas Terbuka, 2006) hlm 3.18

didengar, mengungkapkan pengalaman pribadi, bertanya-jawab berdasarkan bacaan, bermain peran (*Role Playing*) dan berpidato. Strategi ini dapat juga dipahami sebagai pengajaran berdasarkan pengalaman.²

Dunia anak-anak adalah dunia permainan, dan juga senang mendengarkan cerita, bahkan bila anak-anak menyaksikan sebuah film kartun misalnya, maka anak-anak dapat mempraktekkan gaya dan kata-kata yang diucapkan oleh tokoh pada film tersebut. Hal ini membuktikan bahwa bercerita dan bermain peran sangat berkesan dan disenangi oleh mereka.

Seorang guru yang kreatif mesti menggunakan nuansa yang baru guna menghilangkan kebosanan dan kejenuhan peserta didik, misalkan dengan mengajak anak didiknya untuk bercerita kemudian mempraktekan cerita itu kembali bersama teman-temannya. Dalam bermain peran tersebut mereka harus diajar menggunakan bahasa Indonesia yang baik.

Pada umumnya kebanyakan siswa sekitar usia 9 tahun atau lebih tua, menyenangi penggunaan strategi ini, karena berkenaan dengan isu-isu sosial dan kesempatan berkomunikasi interpersonal di dalam kelas. Diantara strategi pengajaran berdasarkan pengalaman ini yang lebih mengesankan bagi siswa adalah strategi bermain peran (*Role Playing*). Di dalam bermain peran, siswa menerima karakter, perasaan, dan ide-ide orang lain dalam situasi yang khusus.

Ada beberapa keuntungan penggunaan pendekatan instruksional ini di dalam kelas, yaitu pada waktu dilaksanakannya bermain peran, siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa kekhawatiran mendapat sanksi. Mereka dapat pula mengurangi dan mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi tanpa ada kecemasan. Bermain peran memungkinkan para siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia

² Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara 2008) hlm. 214

nyata dan ide-ide orang lain. Identifikasi tersebut mungkin cara untuk mengubah perilaku dan sikap sebagaimana siswa menerima karakter orang lain. Dengan cara ini anak-anak dilengkapi dengan cara yang aman dan kontrol untuk meneliti dan mempertunjukkan masalah-masalah di antara kelompok atau individu-individu.³

Berdasarkan hasil pengamatan di SDN 034 Tarok Desa Tanjung Bungo ditemui gejala-gejala atau fenomena pada pembelajaran bahasa Indonesia yaitu:

1. Adanya sebahagian siswa yang tidak bisa berbicara menggunakan bahasa Indonesia
2. Adanya sebahagian siswa yang belum mampu menggunakan vokal dengan tepat
3. Kebanyakan siswa belum mampu berkomunikasi dengan baik secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku.
4. Masih banyak siswa yang melakukan kesalahan tata bahasa atau susunan kata.
5. Masih banyak siswa yang berbahasa Indonesia dengan menggunakan intonasi bahasa daerah.

Berdasarkan gejala-gejala tersebut di atas, maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan suatu penelitian tindakan kelas sebagai upaya melakukan perbaikan terhadap proses pembelajaran dengan judul yaitu: **Peningkatan Kemampuan Berbicara Dalam Berinteraksi Dengan Menggunakan Strategi *Role Playing* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN 034 Tarok Desa Tanjung Bungo Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar.**

B. Defenisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman pembaca dalam penelitian ini, maka peneliti perlu mendefenisikan istilah yang peneliti gunakan. Melalui Defenisi istilah ini diharapkan ada persamaan pendapat antara peneliti dan pembaca.

³ Ibid, hlm. 214.

Istilah yang peneliti definisikan sebagai berikut :

1. Peningkatan adalah upaya, cara, proses, meningkatkan kualitas sesuatu (produk dll).⁴
Adapun kualitas yang ditingkatkan dalam penelitian ini adalah kemampuan berbicara.
2. Kemampuan berasal dari kata dasar “mampu“ yang berarti kuasa (sanggup melakukan sesuatu) dan kemampuan adalah kesanggupan, kecekatan, kekuatan, kekayaan.⁵
Kemampuan adalah kesanggupan untuk memahami ketepatan kata yang dapat diukur dalam bahasa lisan dan tulisan.
3. Berbicara adalah Kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi bahasa untuk mengekspresikan dan menyampaikan pikiran, gagasan atau pikiran secara lisan ⁶. Berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau belajar dipelajari. Berbicara sudah barang tentu berhubungan erat dengan perkembangan kosa kata yang diperoleh oleh sang anak melalui kegiatan menyimak dan membaca
4. Strategi adalah pola-pola umum kegiatan guru dan siswa dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan. ⁷
5. *Role Playing* merupakan kata yang berasal dari bahasa Inggris yang terdiri atas dua kata yaitu : “Role”⁸ yang berarti Peran, sedangkan *Playing* yang berarti bermain, Berlakon, Bersandiwara⁹, jadi *Role Playing* berarti bermain peran.

⁴ Hasan Alwi, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), hlm 1198.

⁵ *Ibid*, hlm. 707.

⁶ Puji Santoso, Op- cit hlm. 6.34.

⁷ Abu Ahmadi, Joko Tri Prasetya, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2005), hlm. 11

⁸ Yan Tirtobisono, *Kamus Tiga Bahasa*, (Surabaya: Apollo) hlm 167

⁹ *Ibid*, hlm. 152.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimanakah peningkatan kemampuan berbicara dalam berinteraksi melalui strategi *Role Playing* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN 034 Tarok Desa Tanjung Bungo Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar”.

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui keberhasilan penerapan strategi *Role Playing* dapat meningkatkan kemampuan berbicara dalam berinteraksi siswa kelas IV SDN 034 Tarok Desa Tanjung Bungo.

2. Manfaat Penelitian

a. Bagi guru

- 1) Memilih teknik atau strategi pembelajaran yang lebih baik sehingga penyajian program pembelajaran pendidikan bahasa Indonesia dapat ditingkatkan.
- 2) Sebagai usaha melatih siswa menggunakan bahasa yang baik dalam proses pembelajaran.
- 3) Penelitian ini diharapkan dapat membantu dan mempermudah pengambilan tindakan perbaikan selanjutnya, terutama yang berkaitan dengan perbaikan pembelajaran.

b. Bagi siswa

Untuk melatih kemampuan berbicara dalam berinteraksi siswa di kelas IV SDN 034

Tarok

c. Bagi sekolah

Meningkatkan prestasi sekolah yang dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar yang baik.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini merupakan salah satu usaha untuk memperdalam serta menerapkan ilmu yang diperoleh selama kuliah dan mengembangkan wawasan keilmuan.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teoretis

1. Pengertian Peningkatan

Peningkatan berasal dari tingkat yang berarti, upaya, menaikkan, mempertinggi, cara, proses, perbuatan meningkatkan kualitas sesuatu (produk dll)¹. Peningkatan menurut Umi Chalsum adalah menaikkan derajat, menaikkan taraf, mempertinggi, dan memperbanyak produksi.²

Peningkatan berasal dari kata kerja “tingkat” yang berarti berusaha untuk naik dan mendapat awalan “pe” dan akhiran “kan” sehingga memiliki arti menaikkan derajat, menaikkan taraf atau mempertinggi sesuatu.³ Dengan demikian peningkatan dapat diartikan sebagai suatu usaha untuk menaikkan sesuatu dari yang lebih rendah ketingkat yang lebih tinggi atau upaya memaksimalkan sesuatu ketingkat yang lebih sempurna.⁴

Peningkatan ini juga bisa diartikan sebagai prestasi siswa dalam belajar dan mencapai tujuan pembelajaran. Untuk dapat dikatakan pembelajaran itu berhasil, maka setiap guru dan siswa sebaiknya saling berinteraksi dengan baik. Guru sebagai pendidik selalu berusaha memberikan yang terbaik untuk siswanya. Tentunya dengan berbagai macam metode dan strategi pembelajaran yang diterapkan dan sebagai siswa sebaiknya selalu bersemangat di dalam proses pembelajaran.

2. Kemampuan Berbicara

¹ Hasan Alwi, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), hlm 1198

² Umi Chalsum, et. al. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Surabaya: Kashiko, 2006), hlm. 665.

³ Risa Agustin, *Kamus Bahasa Indonesia Lengkap*, (Surabaya: Serba Jaya, 2006), hlm. 606.

⁴ W.J. S. Purwadaminto, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 1994).

a. Pengertian Kemampuan Berbicara

Kemampuan adalah kesanggupan untuk memahami ketepatan kata yang dapat diukur dalam bahasa lisan dan tulisan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia: Kemampuan berasal dari kata dasar “mampu“ yang berarti kuasa (sanggup melakukan sesuatu) dan kemampuan adalah kesanggupan, kecekatan, kekuatan, kekayaan.⁵ Menurut Winkel kemampuan itu adalah bersanggupan atau kecakapan dimiliki oleh seseorang dalam memegang jabatan tertentu.⁶ Sedangkan menurut Muntasir mengatakan, kemampuan adalah perlengkapan tindakan atau pengetahuan yang dapat ditunjukkan oleh si pelajar yang berasal dari rumusan yang jelas tentang hasil belajar yang diinginkan⁷.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, maka kemampuan adalah kesanggupan atau kecakapan pelajar mengenai pengetahuan yang diinginkan terhadap hasil belajar. Artinya siswa memiliki kesanggupan dan kecekatan dalam mempergunakan bahasa Indonesia untuk berkomunikasi baik dalam proses pembelajaran maupun di lingkungan sekolah.

Menurut Tarigan, berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak. Yang hanya didahului oleh keterampilan menyimak, dan pada masa tersebutlah kemampuan berbicara atau belajar dipelajari. Berbicara sudah barang tentu berhubungan erat dengan perkembangan kosa kata yang diperoleh oleh sang anak melalui kegiatan menyimak dan membaca.⁸ Berbicara dapat diartikan sebagai kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi bahasa untuk mengekspresikan atau menyampaikan pikiran, gagasan atau perasaan secara lisan. Berbicara sering dianggap sebagai alat manusia yang paling penting bagi kontrol sosial karena berbicara merupakan

⁵ *Ibid*, hlm.707.

⁶ W.S. Winkel, *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*,(Jakarta: Gramedia, 1993)

⁷ Saleh Muntasir, *Pengajaran terprogram*,(Jakarta: Rajawali Press, 1985), hlm.46.

⁸ Hendry Guntur Tarigan, *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbicara*, (Bandung :Angkasa, edisi refisi, 2008), hlm. 3.

suatu bentuk perilaku manusia yang memanfaatkan faktor-faktor fisik, psikologis, *neurologist, dan linguistic* secara luas. Banyaknya faktor yang terlihat di dalamnya, menyebabkan orang beranggapan bahwa berbicara merupakan kegiatan yang kompleks.⁹ Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa Kemampuan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Pendengar menerima informasi melalui rangkaian dan tekanan nada. Tujuan utama berbicara adalah untuk berkomunikasi. Untuk dapat jadi pembicara yang baik, seorang pembicara selain harus memberikan kesan bahwa ia menguasai masalah yang dibicarakan. Selain itu pembicara harus berbicara dengan jelas dan tepat. Dalam hal ini ada beberapa faktor yang harus diperhatikan oleh si pembicara untuk keaktifan berbicara. yaitu faktor kebahasaan dan faktor non kebahasaan.

Adapun faktor-faktor kebahasaan antara lain:

1) Ketepatan Ucapan.

Seorang pembicara harus membiasakan diri mengucapkan bunyi-bunyi bahasa yang tepat. Sudah tentu pola ucapan dan artikulasi yang kita gunakan tidak selalu sama. Masing-masing kita mempunyai gaya tersendiri, dan gaya bahasa yang kita pakai berubah-ubah sesuai dengan pokok pembicaraan, perasaan dan sasaran.

2) Penempatan Tekanan, Nada, Sendi, dan Durasi yang sesuai

Kesesuaian tekanan, nada, sendi, dan durasi akan merupakan daya tarik tersendiri dalam berbicara. Walaupun masalah yang dibicarakan kurang menarik, dengan penempatan tekanan, nada, sendi, dan durasi yang sesuai, akan menyebabkan masalah menjadi menarik.

⁹ Puji Santos, dkk. *Materi dan Pengajaran Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Universitas Terbuka, 2006), hlm. 6.34.

3) Pilihan Kata (Diksi)

Pilihan kata hendaknya tepat, jelas dan bervariasi. Jelas maksudnya mudah dimengerti oleh pendengar yang menjadi sasaran.

4) Ketepatan Sasaran Pembicaraan

Hal ini menyangkut pemakaian kalimat. Pembicara yang menggunakan kalimat efektif akan memudahkan pendengar menangkap pembicaraannya.

Sedangkan faktor-faktor nonkebahasaan antara lain adalah:

- 1) Sikap yang wajar, tenang, dan tidak kaku.
- 2) Pandangan harus diarahkan kepada lawan bicara.
- 3) Kesiediaan menghargai pendapat orang lain.
- 4) Gerak gerik dan mimik yang tepat.
- 5) Kenyaringan suara juga sangat menentukan.
- 6) Kelancaran
- 7) Relevansi/Penalaran.
- 8) Penguasaan topik.¹⁰

b. Jenis-jenis Berbicara

Berbicara dapat dikelompokkan kepada beberapa hal, sebagaimana yang tulis oleh Puji Santoso tentang Klasifikasi berbicara dapat dilakukan berdasarkan tujuan, situasi, cara penyampaian dan jumlah pendengarnya. Perinciannya adalah sebagai berikut:

1). Berbicara berdasarkan tujuannya:

- a). Berbicara memberi tahu, melaporkan dan menginformasikan.

¹⁰ Mardiyanto G. Arsjad, Mukti U.S. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Erlangga, 1998), hlm.17.

- b). Berbicara menghibur.
 - c). Berbicara membujuk, mengajak, meyakinkan atau menggerakkan.
- 2). Berbicara berdasarkan situasinya.
- a). Berbicara formal.
 - b). Berbicara informal
- 3). Berbicara berdasarkan cara penyampaiannya.
- a). Berbicara mendadak
 - b). Berbicara berdasarkan catatan- catatan kecil.
 - c). Berbicara berdasarkan hafalan.
 - d). Berbicara berdasarkan naskah.
- 4). Berbicara berdasarkan jumlah pendengarnya
- a). Berbicara antarpribadi
 - b). Berbicara dalam kelompok kecil.
 - c). Berbicara dalam kelompok besar.¹¹

3.Strategi *Role Playing*

a. Pengertian Strategi *Role Playing*

Strategi *Role Playing* merupakan kata yang berasal dari bahasa Inggris yang terdiri atas dua kata yaitu: “ *Role* “¹² yang berarti Peran, sedangkan *Playing* yang berarti bermain, Berlakon, Bersandiwara¹³, jadi *Role Playing* berarti bermain peran. *Role Playing* Menurut Hisyam Zaini adalah suatu aktifitas pembelajaran terencana

¹¹ Puji Santoso, dkk. *Materi dan pengajaran Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Universitas Terbuka, 2006), hlm. 6.35-6.37.

¹² Yan Tirtobisono, *Kamus Tiga Bahasa*, (Surabaya: Apollo) hlm 167.

¹³ *Ibid*, hlm. 152.

yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik.¹⁴ Jadi dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan strategi *Role Playing* adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan pelajar dengan cara belajar sambil bermain peran atau bersandiwara, sehingga pelajar merasa senang mengikutinya dan tentu akan lama teringat dalam ingatannya.

b. Langkah-langkahnya

untuk mencapai hasil yang maksimal dalam menerapkan strategi *Role Playing*, maka yang perlu diperhatikan adalah langkah-langkah pelaksanaan strategi *Role Playing* tersebut, yaitu:

Langkah-langka pelaksanaan strategi *Role Playing* sebagai berikut:

- 1). Guru memiliki situasi/dilema bermain peran
- 2). Sebelum pelaksanaan bermain peran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan, latihan-latihan ini di ikuti oleh semua siswa, baik sebagai partisipasi aktif maupun sebagai pengamat aktif. Latihan-latihan ini dirancang untuk menyiapkan siswa, membantu siswa mengembangkan imajinasinya, dan untuk membentuk kelompok dan interaksi.
- 3). Guru memberikan intruksi khusus kepada peserta bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan kelas. Penjelasan tersebut meliputi latar belakang dan karakter-karakter dasar melalui tulisan atau penjelasan lisan. Para peserta atau pemeran dipilih secara sukarela. Siswa diberi kebebasan untuk mengariskan suatu peran. Apabila siswa telah pernah mengamati suatu situasi dalam kehidupan nyata maka situasi tersebut dapat dijadikan sebagai situasi bermain peran. Peserta bersangkutan diberi kesempatan untuk menunjukkan tindakan atau perbuatan ulang pengalaman. Dalam brifing, kepada pemeran diberikan diskripsi secara rinci tentang kepribadian, perasaan, dan keyakinan dari para karakter. Hal ini diperlukan guna membangun masa lampau dari karakter. Dengan demikian dapat dirancang ruangan dan peralatan yang perlu digunakan dalam bermain peran tersebut.
- 4). Guru memberitahukan peran-peran yang akan dimainkan serta memberikan intruksi-intruksi yang bertalian dengan masing- masing peran kepada audience. Para audience diupayakan mengambil bagian secara aktif dalam bermain peran itu. Untuk itu kelas dibagi dua kelompok yakni kelompok pengamat dan kelompok speculator, masing-masing melaksanakan fungsinya. Kelompok I bertindak sebagai pengamat yang bertugas mengamati: 1) Perasaan Individu 2) Karakter-karakter khusus yang diinginkan dalam situasi. Sedangkan Kelompok II

¹⁴ Hisyam Zaini,dkk, *strategi pembelajaran aktif*, , (Yogyakarta : CTSD, 2007), hlm. 98.

bertindak sebagai *speculator* yang berupaya menanggapi bermain peran itu dari tujuan dan analisis pendapat.¹⁵

Langkah-langkah di atas kebanyakan dilaksanakan oleh guru pembimbing strategi *Role Playing*. Artinya keberhasilan strategi ini sangat ditentukan oleh guru dalam memberikan penjelasan dan pemahaman karakter peran yang akan dimainkan oleh pelajar, bahkan guru dituntut juga untuk dapat memberikan contoh kepada pelajar bagaimana untuk menjiwai peran yang akan dimainkan oleh pelajar, hal ini tentu menuntut guru memiliki jiwa seni teater juga.

c. Kelebihan Dan Kelemahan *Role Playing*

Role Playing sebagai suatu teori tentu memiliki kelebihan dan kekurangan, sehingga teori ini dapat bermanfaat bagi guru dan pelajar dalam upaya meningkatkan kemampuan pelajar tersebut. Adapun kelebihan *Role Playing* ini adalah sebagai berikut:

1). Kelebihan *Role Playing*

- a). Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingatsi bahan yang akan didramakan sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya, dengan demikian, daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama.
- b). Siswa akan berlatih untuk berinisiatif dan berkreatif. Pada waktu bermain drama para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
- c). Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah.
- d). Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
- e). Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesama.
- f). Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

2). Kelemahan *Role Playing*

¹⁵ Oemar Hamalik, *Proses belajar mengajar*, (Bandung: Bumi Aksara, 2001), hlm. 214.

Adapun Kelemahan dan kekurangan dari strategi *Role Playing* adalah sebagai berikut:

Kelemahan *Role Playing* adalah:

- a). Sebahagian besar anak yang tidak ikut bermain drama akan menjadi kurang aktif.
- b). Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pertunjukan.
- c). Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas.
- d). Sering kelas lain terganggu oleh suara para pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan, dan sebagainya¹⁶

4. Hubungan Keterampilan Berbicara dengan strategi *Role Playing*

Sebagaimana telah dipaparkan sebelumnya bahwa Kemampuan Berbicara dapat diartikan sebagai kemampuan mengucapkan bunyi- bunyi bahasa untuk mengekspresikan atau menyampaikan pikiran, gagasan atau perasaan secara lisan. Maka kemampuan berbicara tidak secara langsung akan dapat dilakukan oleh seorang siswa, namun harus dilatih dan dibiasakan untuk pengucapan kata demi katanya. Oleh sebab itu untuk meningkatkan kemampuan berbicara perlu suatu cara atau srategi yang disenangi oleh para peserta didik.

Dalam dunia pendidikan salah satu strategi yang dapat digunakan dalam meningkatkan kemampuan berbicara adalah strategi *Role Playing*. strategi *Role Playing* berasal dari dua kata yaitu *Role* artinya Peran sedangkan *Playing* artinya bermain, jadi *Role Playing* artinya bermain peran.

Dengan penggunaan strategi *Role Playing* ini siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa kekhawatiran mendapat sanksi. Mereka dapat pula mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi tanpa ada

¹⁶ Syaiful Bahri Djamarah, Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengaja*,(Jakarta: PT Asdi Mahasatya, 2002), hlm. 100 – 101.

kecemasan. Bermain peran memungkinkan para siswa mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan ide-ide orang lain.¹⁷

Dengan Demikian Strategi *Role Playing* merupakan salah satu strategi yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbicara bagi siswa.

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang membahas kemampuan berbicara di lingkungan SDN 003 Bencah Kalubi Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar telah diteliti oleh Amirat¹⁸. Dari hasil penelitiannya, kemampuan berbicara mengalami peningkatan. Adapun hasil penelitiannya diketahui bahwa tingkat kemampuan berbicara siswa sebelum tindakan berada pada kategori masih rendah dengan nilai 317 rata-rata 63,4%. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I kemampuan berbicara mengalami peningkatan dengan nilai 375 rata-rata 75%. Pada siklus II kemampuan berbicara siswa meningkat dengan nilai 421 rata-rata 84,5%.
2. Penelitian yang membahas kemampuan berbicara di lingkungan 030 Pulau Birandang Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar telah diteliti oleh Zulhendra¹⁹. Dari hasil penelitiannya, kemampuan berbicara mengalami peningkatan. Adapun hasil penelitiannya diketahui bahwa tingkat kemampuan berbicara siswa sebelum tindakan adalah 6,4 dikategorikan rendah. Setelah dilakukan tindakan yaitu dalam tiga kali pertemuan kemampuan berbicara menggunakan pilihan kata (diksi) dalam berinteraksi mengalami peningkatan dengan nilai 7,8 dikategorikan sedang.

¹⁷ Oemar Hamalik, *Op . Cit*, hlm. 214.

¹⁸ Amirat, *Meningkatkan Kemampuan Berbicara Menggunakan Model Artikulasi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 2 SD Negeri 003 Bencah Kalubi Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar*, Tarbiyah dan Keguruan, PGMI, 2009.

¹⁹ Zulhendra, *Meningkatkan Kemampuan Berbicara Menggunakan PilihanKkata (Diksi) dalam Berinteraksi dengan Metode Tebak Pelajaran pada Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas VI SDN 030 Pulau Birandang Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar*, Tarbiyah dan Keguruan, PGMI, 2008.

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan pernyataan di atas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah melalui strategi *Role Playing*, maka akan dapat meningkatkan kemampuan berbicara dalam berinteraksi di kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

D. Indikator Keberhasilan

Adapun yang menjadi indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah kemampuan murid memahami materi berbalas pantun dan menyampaikan pesan melalui telepon, yang di lihat dari 5 aspek yaitu:

1. Lafal: nilai 5 apabila tekanan ucapannya baku (tidak terdengar bahasa asing/bahasa daerah), nilai 4 apabila ucapannya selalu dapat dipahami, nilai 3 apabila melafalkan dengan sulit (karena kesulitan dalam melafalkan, memaksa orang harus mendengarkan dengan teliti ucapannya) dan sekali-kali timbul salah pengertian, nilai 2 apabila ucapannya susah sekali dipahami, sehingga sering diminta untuk mengulangi apa yang dikatakannya, sedangkan nilai 1 apabila kesukaran besar sekali, sehingga bicaranya benar-benar tidak dapat dipahami.
2. Tata Bahasa: Nilai 5 apabila tidak membuat kesalahan tata bahasa atau susunan kata, nilai 4 apabila sedikit sekali membuat kesalahan tata bahasa atau susunan kata, tetapi tidak mengaburkan arti, nilai 3 apabila sering membuat kesalahan tata bahasa dan susunan kata, sehingga sewaktu-waktu mengaburkan arti, nilai 2 apabila kesalahan tata bahasa dan susunan kata menyebabkan pembicaraannya sukar dipahami, sehingga ia harus sering mengubah bentuk ungkapan atau kalimat, dan nilai 1 apabila banyak sekali kesalahan tata bahasa dan susunan katanya, sehingga pembicaraannya benar-benar tidak dapat dipahami.
3. Kosa Kata: Nilai 5 apabila penggunaan kata dan ungkapannya baik sekali, nilai 4 kadang-kadang menggunakan kata yang tidak tepat dan mengelompokkan kembali kata-kata itu karena penggunaannya tidak tepat, nilai 3 apabila sering menggunakan kata yang salah atau tidak tepat, sehingga percakapannya terbatas, nilai 2 apabila salah menggunakan kata dan sangat terbatas kata yang digunakan menyebabkan pembicaraan sukar sekali dipahami dan nilai 1 apabila kata-kata yang digunakan sangat terbatas, sehingga percakapannya hampir tidak dapat dilakukan.
4. Kefasihan: (kemudahan dan ketepatan bicara) Nilai 5 apabila pembicaraannya lancar sekali, nilai 4 apabila kecepatan berbicara dipengaruhi oleh kesulitan bahasa, nilai 3 apabila kecepatan dan kelancaran berbicara banyak dipengaruhi oleh kesulitan-kesulitan bahasa, nilai 2 apabila sering agak ragu-ragu dalam berbicara, sehingga sering terpaksa berdiam diri karena penguasaan bahasanya terbatas, dan nilai 1 apabila pembicaraannya terhenti-henti dan pendek-pendek, sehingga menyebabkan percakapan benar-benar tidak dapat berlangsung.

5. Pemahaman: Nilai 5 apabila dapat dipahami tanpa mengalami kesulitan, nilai 4 memahami semua percakapan secara normal, nilai 3 apabila dapat memahami sebahagian besar percakapan dengan banyak pengulangan-pengulangan, nilai 2 apabila sulit mengikuti percakapan orang lain dan nilai 1 apabila tidak mampu memahami percakapan²⁰

Langkah-langkah pembelajaran pada siklus I

a. Kegiatan Awal

- Mengucapkan salam
- Melihat kesiapan siswa
- Mengabsen siswa
- Berdo'a akan belajar
- Apersepsi

b. Kegiatan Inti

- Guru menjelaskan tujuan yang ingin dicapai
- Guru menjelaskan materi.
- Guru Memilih siswa untuk bermain peran
- Sebelum melaksanakan bermain peran, Siswa mengikuti pemanasan
- Guru memberikan intruksi khusus kepada peserta bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseuruhan kelas

²⁰ Safari, *Pengujian dan Penilaian Bahasa dan Sastra Indonesia* ,(Jakarta : PT Kartanegara, 1995), hlm. 82-84.

- Siswa memerankan suatu peran yang tentang perlombaan pantun yang diadakan antar sekolah.
- Guru menyuruh siswa menyampaikan isi pesan yang terdapat dalam pantun

c. Kegiatan Akhir

- Guru Menyimpulkan pelajaran
- Menutup pelajaran
- Mengucapkan salam

Langkah-langkah pembelajaran pada siklus II

a. Kegiatan Inti

- Guru menjelaskan tujuan yang ingin dicapai
- Guru menjelaskan materi.
- Guru memilih siswa untuk bermain peran.
- Sebelum melaksanakan bermain peran, Siswa mengikuti pemanasan.
- Guru memberikan intruksi khusus kepada peserta bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan kelas.
- Guru menyuruh siswa memerankan bagaimana berkomunikasi melalui telepon.
- Guru menyuruh siswa menyampaikan pesan yang diterima melalui telepon.

b. Kegiatan Akhir

- Guru Menyimpulkan pelajaran
- Menutup pelajaran
- Mengucapkan salam

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Subjek dan Objek Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian ialah murid kelas IV SDN 034 Desa Tanjung Bungo Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar terdiri atas 23 orang siswa. 11 orang laki-laki dan 12 Orang perempuan. Sedangkan yang menjadi objek penelitian ini adalah penggunaan strategi *Role Playing* untuk meningkatkan kemampuan berbicara dalam berinteraksi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

B. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 034 Tarok Desa Tanjung Bungo Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar.

C. Rancangan Penelitian

1. Setting Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini, dilaksanakan di SDN 034 Tarok Desa Tanjung Bungo Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar. Adapun waktu Penelitian ini direncanakan bulan maret sampai dengan juni 2010. Mata pelajaran yang diteliti adalah bahasa Indonesia. Standar Kompetensi Berbicara mengungkapkan pikiran, perasaan dan informasi dengan berbalas pantun dan bertelepon. Standar kompetensi ini dapat dicapai melalui dua kompetensi dasar yaitu: Berbalas pantun dengan intonasi yang tepat dan menyampaikan pesan yang diterima melalui telepon sesuai dengan isi pesan. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dan tiap siklus dilakukan dalam dua kali pertemuan. Sebagai subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV tahun pelajaran 2009-2010 dengan jumlah siswa sebanyak 23 orang, terdiri dari 11 orang laki-laki dan 12 Orang perempuan.

Dari keseluruhan siswa kelas IV ini, hanya $\pm 40\%$ yang dapat mencapai KKM. Sedangkan sisanya $\pm 60\%$ lagi memperoleh nilai di bawah KKM, yang telah ditetapkan di SDN 034 Tarok Desa Tanjung Bungo Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar. Adapun KKM yang telah ditetapkan adalah 6,5 .

2. Variabel yang diselidiki

Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu kemampuan berbicara siswa dalam berinteraksi pada pelajaran Bahasa Indonesia (Variabel X), sedangkan penggunaan strategi Role Playing (Variabel Y).

3. Rencana Tindakan

Penelitian ini direncanakan akan dilakukan pada bulan maret hingga bulan juni 2010. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dan tiap siklus dilakukan dalam dua kali pertemuan. Hal ini dimaksudkan agar siswa dan guru dapat beradaptasi dengan strategi pembelajaran yang diteliti. Sehingga hasil penelitian tindakan kelas dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran selanjutnya.

Agar penelitian tindakan kelas ini berhasil dengan baik, tanpa ada hambatan yang mengganggu kelancaran penelitian, peneliti menyusun tahapan-tahapan yang dilalui dalam penelitian tindakan kelas yaitu:

- a. Perencanaan
- b. Implementasi tindakan.
- c. Obsevasi.
- d. Analisi dan refleksi.

D. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data

1. Jenis Data

a Data Kualitatif

Jenis data kualitatif yaitu digambarkan dengan kata-kata atau kalimat dipisah-pisah menurut kategori untuk memperoleh hasil kesimpulan, misalnya dari hasil observasi dan refleksi. Observasi, yaitu pengamatan yang dilakukan secara langsung kepada objek penelitian.

b Data Kuantitatif

Data kuantitatif adalah data yang berupa angka-angka hasil perhitungan yang diperoleh dengan cara dijumlahkan, sehingga dapat diperoleh persentase.

2. Teknik Pengumpulan Data

a. Data tentang kemampuan berbicara diambil dari data Kuantitatif yaitu dengan melakukan pengamatan secara langsung, dan dapat juga dilakukan dengan tes berbicara kepada objek penelitian .

b. Data tentang aktivitas guru dan aktivitas siswa diambil dari lembar observasi.

3. Teknik Analisis Data.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan persentase. Caranya adalah apabila semua data telah terkumpul, lalu diklasifikasikan menjadi dua kelompok yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Terhadap data yang bersifat kualitatif yang berwujud kata-kata atau kalimat digambarkan dengan kata-kata atau kalimat, dipisahkan menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan.

Selanjutnya data yang bersifat kuantitatif yang berwujud angka-angka, dipersentasekan dan ditafsirkan.

Hasil penelitian ini diperoleh dari tes awal. Data yang diperoleh pada siklus I dan II selanjutnya dianalisis dengan cara menghitung jumlah nilai hasil tes kemampuan berbicara pada masing-masing siklus, kemudian jumlah dihitung dengan persentase. Untuk memperoleh frekuensi digunakan rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% ^1$$

Keterangan :

P= Angka persentase

F = Frekuensi yang dicari persentase

N= Jumlah frekuensi keseluruhan

Adapun standar yang di gunakan sebagai berikut :

1. 76%-100% : Mampu
2. 56%-75% : Cukup Mampu
3. 40%-55% : Kurang Mampu
4. Kurang dari 40%² : Tidak Mampu.

E. Observasi dan Refleksi

1. Observasi

¹ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2004), hlm. 43.

² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta,1998), hlm.246.

Penulis pada tahap ini melaksanakan proses observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Agar observasi lebih efektif dan terarah, dilakukan dengan cara:

- a.) Dilakukan dengan tujuan yang jelas dan direncanakan sebelumnya.
- b.) Menggunakan daftar cek atau skala atau model-model pencatatan lain
- c.) Pencatatan dilakukan secepat mungkin tanpa diketahui peserta didik yang diobservasi seperti: memperhatikan penjelasan guru, mendengarkan, memberi tanggapan, menjawab pertanyaan dan lain-lain.

2. Refleksi

Setiap akhir proses pembelajaran maka dilakukan refleksi yang bertujuan untuk menganalisis kekurangan-kekurangan dalam pembelajaran yang telah dilaksanakan dengan menggunakan strategi *Role Playing*. Hasil yang diperoleh dari tahap observasi kemudian dikumpulkan dan dianalisis, dari hasil observasi apakah kegiatan yang dilakukan telah dapat meningkatkan kemampuan berbicara pada materi menyampaikan pesan melalui telepon melalui strategi *Role Playing* pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN 034 Tarok Desa Tanjung Bungo Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Setting Penelitian

1. Sejarah Berdiri Sekolah SDN 034 Tarok Desa Tanjung Bungo Kecamatan Kampar Timur

Sejak Indonesia merdeka pendidikan selalu diarahkan kepada pembangunan manusia seutuhnya, untuk mempersiapkan manusia yang mampu dan mencapai masyarakat yang adil dan makmur berlandaskan pancasila dan UUD 1945, pemerintah telah berusaha seupaya mungkin dengan berbagai macam usaha, antara lain melalui pendidikan.

Pemerintah telah memberikan kebebasan-kebebasan kepada masyarakat untuk membangun baik fisik, materil maupun spiritual. Sistem pemerintahan yang Demokrasi, mengikutsertakan rakyat dalam pembangunan bukan hanya dipikul oleh pemerintah saja, tetapi juga masyarakat dan begitu juga sebaliknya.

Awal berdirinya SDN 034 Tarok Desa Tanjung Bungo Kecamatan Kampar Timur berdasarkan atas pemikiran dan pertimbangan para tokoh masyarakat yang dimotori oleh Bapak H. Imam Saidi. Adapun cikal bakal berdirinya SDN 034 Tarok Desa Tanjung Bungo berawal dari sebuah SDN 008 yang juga merupakan pecahan dari Sekolah Dasar Negeri 001 Pasar Kampar. Melihat jumlah peserta didik yang melebihi kapasitas dan daya tampung SDN 001 dan juga mengingat jarak sekolah dengan rumah warga cukup jauh.

Usaha ini juga tidak terlepas atas bantuan dan partisipasi aparat pemerintahan Desa yakni RT, RW dan tokoh masyarakat lainnya yang ada di lingkungan daerah tersebut. Ini terlihat dari kerjasama dan gotong-royong masyarakat setempat dengan dibantu oleh Dusun lain yang ada di Desa Kampar. Berkat kerjasama tersebut maka berdirilah Sekolah Dasar Negeri 034 Kampar.

2. Visi dan Misi SDN 034 Tarok Desa Tanjung Bungo

Adapun Visi SDN 034 Kampar adalah menciptakan SDN yang berkompetitif dalam meningkatkan mutu pendidikan serta lingkungan yang nyaman. Sedangkan misi dari SDN 034 Kampar adalah :

- a. Meningkatkan potensi guru
- b. Memotivasi minat dan menggali ilmu pengetahuan yang setinggi-tingginya.
- c. Memberdayakan tenaga potensial guru, murid dan masyarakat.
- d. Menghargai murid yang berprestasi
- e. Mensukseskan 7K
- f. Pembinaan Akhlak yang mulia.

3. Keadaan Guru SDN 034 Tarok Desa Tanjung Bungo Kecamatan Kampar

Guru memiliki peranan yang penting dalam pembelajaran karena guru harus bertanggung jawab atas terbentuknya moral murid yang telah diamanahkan para orang tua atau wali untuk menciptakan anak didiknya menjadi terdidik, terbimbing dan terlatih baik jasmani dan rohani. Disamping itu guru harus mempunyai kemampuan dan kesiapan yang baik dalam menghadapi proses pembelajaran. Adapun guru yang bertugas di SDN 034 Tarok Desa Tanjung Bungo ini mayoritas sudah Pegawai Negeri Sipil (PNS). Hanya 3 orang yang belum PNS dan sudah menjadi guru tetap (Honor Komite).

Tabel IV. 1

Daftar Keadaan Guru SDN 034 TAROK Tahun Pelajaran 2009/2010

No	Nama Guru	NIP	Jabatan
1	Suar.T	195512311977011005	Kepala Sekolah
2	Rosnah	195005141971062001	Guru Kelas I
3	Hj. Darmawati	195111261980082001	Guru Kelas III
4	Syamsiar, S.Pd	196408191983092001	Guru Kelas V
5	Kamnah, S.Pd	196409091984102001	Guru Kelas VI
6	Jawahir	196512311984101008	Guru PAI
7	Yane Meri	196512051986102003	Guru PAI
8	Sukawati	196010081986062001	Guru Kelas II
9	Baharudin	196211101984691001	Guru Penjas
10	Moh.Zen	196604161988070001	Guru Penjas
11	Hj. Parida	196805021993032005	Guru Kelas IV
12	Rusli,M	196703042000091001	Guru IPA
13	Ravika Duri, S.Pd.I		Guru B. Inggris
14	Aswarni Yanti		Tata Usaha
15	Zahar		Penjaga Sekolah

Sumber data : Kantor Tata Usaha SDN 034 Tarok Desa Tanjung Bungo

4. Keadaan Murid SDN 034 Tarok Desa Tanjung Bungo

Murid merupakan objek dalam proses pembelajaran. Berdasarkan dari dokumentasi tata usaha Sekolah Dasar Negeri (SDN) 034 Tarok Desa Tanjung Bungo Kecamatan Kampar timur, jumlah murid yang belajar pada sekolah ini adalah 170 yang terdiri atas 82 orang murid laki-laki dan 88 orang murid perempuan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel IV.3 berikut :

Tabel IV.2
Keadaan Murid SDN 034 Tarok
Tahun Pelajaran 2009/2010

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1	Kelas I	16	18	34
2	Kelas II	9	16	25
3	Kelas III	10	17	27
4	Kelas IV	11	12	23
5	Kelas V	17	18	35
6	Kelas VI	19	7	26

	Jumlah	82	88	170
--	--------	----	----	-----

Sumber data : Kantor Tata Usaha SDN 034 Tarok Desa Tanjung Bungo

Tabel IV. 3

Nama-Nama Murid Kelas IV

SDN 034 Tarok Tahun Pelajaran 2009/2010

No	NAMA SISWA	JENIS KELAMIN
1	Adi Sulestio	Laki-Laki
2	Ahmad Bisry	Laki-Laki
3	Ahmad Rivaldi	Laki-Laki
4	Andra Gustian Fitrah	Laki-Laki
5	Candra Yoki	Laki-Laki
6	Darman Saputra	Laki-Laki
7	Desi Lestari	Perempuan
8	Diki Rianto	Laki-Laki
9	Doni Nurdian.H.	Laki-Laki
10	Elsi Mardiani	Perempuan
11	Gustri Alviani	Perempuan
12	Kristina	Perempuan
13	Nora Anggela	Perempuan
14	Nurrahma Fitri	Perempuan
15	Putri Rahmayani	Perempuan
16	Rahmad Nurul Ihsan	Laki-Laki
17	Resti yupita Sari	Perempuan
18	Rindiani Syafitri	Perempuan
19	Rafli Dea	Laki-Laki
20	Suci Wulandari	Perempuan
21	Sulati'ah	Perempuan
22	Yulia Dini Astuti	Perempuan
23	Zulpandri	Laki-Laki

Sumber data : Buku absen harian kelas IV SDN 034 Tarok Desa Tanjung Bungo

5. Kurikulum

Kurikulum dalam pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam mencapai tujuan pendidikan. Segala sesuatu yang harus diketahui dan dihayati oleh murid harus ditetapkan dalam kurikulum dan juga segala hal yang akan diajarkan terdapat dalam kurikulum. Dengan kurikulum dapat menentukan keberhasilan atau kegagalan dalam proses pendidikan.

Kurikulum yang dipakai di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 034 Tarok saat ini memakai kurikulum KTSP dari Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas), pelaksanaan kurikulum tersebut menurut informasi penulis terima dari Kepala Sekolah sudah berjalan dengan baik, sebagai peningkatan mutu pendidikan maka diadakan penataran-penataran kepada guru-guru. Para guru khususnya dalam proses pembelajaran senantiasa memperhatikan apa yang termuat dalam kurikulum dan berusaha semaksimal mungkin untuk mencapai tujuan dengan membuat suatu pelajaran, supaya pelajaran itu terarah sesuai dengan kurikulum yang ditetapkan. Adapun pelajaran yang dipelajari di SDN 034 Tarok desa Tanjung Bungo dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel IV.4
Mata Pelajaran di SDN 034 Tarok
Tahun Pelajaran 2009/2010

No	Mata Pelajaran
1	Matematika
2	Bahasa Indonesia
3	Sains
4	Pengetahuan Sosial
5	Pendidikan Kewarganegaraan
6	Agama Islam
7	Pendidikan Jasmani
8	KTK
	Muatan Lokal
a	Arab Melayu
b	Bahasa Inggris

Sumber data : Kantor Tata Usaha SDN 034 Tarok Desa Tanjung Bungo

6. Kepala Sekolah SDN 034 Tarok Desa Tanjung Bungo Kecamatan Kampar Timur.

Sejak berdirinya SDN 034 Tarok Desa Tanjung Bungo Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar telah dipimpin oleh 5 orang kepala sekolah dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel IV. 5

**Nama-Nama Kepala Sekolah SDN 034 Tarok
Desa Tanjung Bungo Kecamatan Kampar Timur**

NO	NAMA	MASA JABATAN	PENDIDIKAN
1	Zalal	1971 - 1985	SGB
2	Mai'D	1985 - 1887	SGB
3	Luthan	1997-2001	SPG
4	Yohani	2001-2003	SPG
5	Suar.T	2003-sekarang	D.II

Sumber data: Dokumen SDN 034 Tarok Desa Tanjung Bungo

Pada masa kepemimpinan Bapak Suar T SDN 034 Tarok Desa Tanjung Bungo mendapat bantuan dari Pemda baik sarana maupun prasarana. Bantuan ini bersifat materil, dan digunakan untuk keperluan Sekolah seperti perbaikan gedung Sekolah, meja, kursi, dan alat-alat sekolah yang digunakan dalam proses pembelajaran. Melihat dari tingkat pendidikan yang dimiliki oleh Bapak Kepala Sekolah SDN 034 Tarok Desa Tanjung Bungo Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar ini menambah motivasi bagi murid SDN 034 untuk memacu mereka agar lebih berprestasi lagi.

7. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana dalam pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam menunjang pencapaian tujuan pendidikan. Dengan adanya sarana dan prasarana yang memadai akan memberikan kemungkinan yang lebih besar bagi lembaga pendidikan tersebut untuk meraih cita-cita yang diharapkan. Di SDN 034 Kampar terdapat sejumlah sarana dan prasarana yang diajukan untuk menunjang pelaksanaan proses pembelajaran dan pencapaian tujuan pendidikan. Sarana dan prasarana tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel IV.6
Sarana dan Prasarana SDN 034 Tarok
Tahun Pelajaran 2009/2010

No	Sarana dan Prasarana	Jumlah	Keadaan
1	Ruang Belajar	6	Baik
2	Ruang Kepala Sekolah	1	Baik
3	Ruang Majelis Guru	1	Baik
4	WC Guru	1	Baik
5	WC Murid	2	Baik
6	Perpustakaan	1	Baik
7	Lapangan Volly	1	Baik
8	Papan Tulis	6	Baik
9	Lemari	10	Baik
10	Papan Struktur Organisasi	1	Baik
11	Papan Keadaan Murid	1	Baik
12	Papan Program Kerja Kepala	1	Baik
13	Papan Kelender Pendidikan	1	Baik
14	Papan Data Personil	1	Baik

Sumber data : Kantor Tata Usaha SDN 034 Tarok Desa Tanjung Bungo

B. Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan strategi *Role Playing* yang dilakukan pada kelas IV SDN 034 Tarok Desa Tanjung Bungo Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia pada tahun pelajaran 2009/2010. Penelitian ini dilakukan selama 1 bulan yang meliputi 2 siklus 5 kali pertemuan.

Proses belajar berbicara pada mata pelajaran bahasa Indonesia sebelum diadakan tindakan belum memberikan hasil yang optimal terutama pada tingkat kemampuan siswa. Ini dapat dilihat dari hasil tes kemampuan berbicara sebelum tindakan. Hasil yang diperoleh siswa belum mencapai kriteria tinggi karena kemampuan siswa masih di bawah standar kategori kemampuan dalam belajar berbicara. Agar kemampuan siswa lebih meningkat maka perlu dirancang suatu tindakan untuk dilaksanakan pada siklus pertama. Tindakan siklus pertama bertujuan untuk memperbaiki tindakan sebelum menggunakan strategi *Role Playing*.

Adapun yang menjadi indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah kemampuan murid memahami materi menyampaikan pesan melalui telepon, yang dilihat dari 5 aspek yaitu:

- a. Lafal: nilai 5 apabila tekanan ucapannya baku (tidak terdengar bahasa asing / bahasa daerah), nilai 4 apabila ucapannya selalu dapat dipahami, nilai 3 apabila melafalkan dengan sulit (karena kesulitan dalam melafalkan, memaksa orang harus mendengarkan dengan teliti ucapannya) dan sekali-kali timbul salah pengertian, nilai 2 apabila ucapannya susah sekali dipahami, sehingga sering diminta untuk mengulangi apa yang dikatakannya, sedangkan nilai 1 apabila kesukaran besar sekali, sehingga bicaranya benar-benar tidak dapat dipahami.
- b. Tata Bahasa: Nilai 5 apabila tidak membuat kesalahan tata bahasa atau susunan kata, nilai 4 apabila sedikit sekali membuat kesalahan tata bahasa atau susunan kata, tetapi tidak mengaburkan arti, nilai 3 apabila sering membuat kesalahan tata bahasa dan susunan kata, sehingga sewaktu-waktu mengaburkan arti, nilai 2 apabila kesalahan tata bahasa dan susunan kata menyebabkan pembicaraannya sukar dipahami, sehingga ia harus sering mengubah bentuk ungkapan atau kalimat, dan nilai 1 apabila banyak sekali kesalahan tata bahasa dan susunan katanya, sehingga pembicaraannya benar-benar tidak dapat dipahami.
- c. Kosa Kata: Nilai 5 apabila penggunaan kata dan ungkapannya baik sekali, nilai 4 kadang-kadang menggunakan kata yang tidak tepat dan mengelompokkan kembali kata-kata itu karena penggunaannya tidak tepat, nilai 3 apabila sering menggunakan kata yang salah atau tidak tepat, sehingga percakapannya terbatas, nilai 2 apabila salah menggunakan kata dan sangat terbatas kata yang digunakan menyebabkan pembicaraan sukar sekali dipahami dan nilai 1 apabila kata-kata yang digunakan sangat terbatas, sehingga percakapannya hamper tidak dapat dilakukan.
- d. Kefasihan (kemudahan dan ketepatan bicara): Nilai 5 apabila pembicaraannya lancar sekali, nilai 4 apabila kecepatan berbicara dipengaruhi oleh kesulitan bahasa, nilai 3 apabila kecepatan dan kelancaran berbicara banyak dipengaruhi oleh kesulitan-kesulitan bahasa, nilai

2 apabila sering agak ragu-ragu dalam berbicara, sehingga sering terpaksa berdiam diri karena penguasaan bahasanya terbatas, dan nilai 1 apabila pembicaraannya terhenti-henti dan pendek-pendek, sehingga menyebabkan percakapan benar-benar tidak dapat berlangsung.

- e. Pemahaman: Nilai 5 apabila dapat dipahami tanpa mengalami kesulitan, nilai 4 memahami semua percakapan secara normal, nilai 3 apabila dapat memahami sebahagian besar percakapan dengan banyak pengulangan-pengulangan, nilai 2 apabila sulit mengikuti percakapan orang lain dan nilai 1 apabila tidak mampu memahami percakapan¹

1. Perencanaan sebelum menggunakan strategi *Role Playing*

- a. Sebelum guru melakukan tindakan dengan menggunakan *Role Playing*, guru melakukan serangkaian kegiatan yaitu :
- 1). Mengadakan Apersepsi
 - 2). Mulai menerangkan pelajaran dengan materi berbalas pantun
- b. Sewaktu menerangkan pelajaran (kegiatan inti), guru melakukan :
- 1). Menerangkan bahan pelajaran yang sudah disiapkan dalam silabus dan RPP
 - 2). Mengulang-ngulang bacaan pantun
 - 3). Menyuruh siswa membacakan bait-bait pantun secara berpasangan
 - 4). Menyuruh siswa untuk menghapalkan bait-bait pantun
 - 5). Siswa menghafal bait-bait pantun dan menilainya

Setelah peneliti mengadakan penelitian dan telah di observer oleh guru bidang studi bahasa Indonesia tentang kemampuan berbicara siswa kelas IV SDN

034 Tarok Desa Tanjung Bungo Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar dalam pembelajaran materi berbalas pantun, maka hasil yang diperoleh tergolong masih rendah. Untuk lebih jelasnya perhatikan tabel hasil tes berbicara kemampuan siswa berikut ini:

¹ Safari, *pengujian dan penilaian bahasa dan sastra Indonesia* ,(Jakarta : PT Kartanegara, 1995), hlm. 82- 84.

Tabel IV. 7
Hasil Tes Kemampuan Berbicara
Sebelum Tindakan

No	Nama Siswa	Indikator					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1	2	3	4	5	6	7	8
1	Adi Sulestio	2	2	3	2	3	12
2	Ahmad Bisry	2	2	3	2	3	12
3	Ahmad Rivaldi	2	3	3	2	3	13
4	Andra Gustian Fitrah	3	3	3	3	3	15
5	Candra Yoki	2	3	3	2	3	13
6	Darman Saputra	2	2	2	2	3	11
7	Desi Lestari	3	3	3	3	4	16
8	Diki Rianto	2	2	3	2	3	12
9	Doni Nurdian.H.	2	2	3	3	3	13
10	Elsi Mardiani	2	3	3	3	3	14
11	Gustri Alviani	3	3	3	3	3	15
12	Kristina	2	2	2	2	3	11
13	Nora Anggela	2	2	2	2	2	10
14	Nurrahma Fitri	3	3	3	3	3	15
15	Putri Rahmayani	2	3	3	3	3	14
16	Rahmad Nurul Ihsan	3	3	3	3	3	15
17	Resti yupita Sari	2	3	3	3	3	14
18	Rindiani Syafitri	2	3	3	3	3	14
19	Rafli Dea	2	2	2	2	3	11
20	Suci Wulandari	3	3	3	3	4	16
21	Sulati'ah	2	2	2	2	2	10
22	Yulia Dini Astuti	2	2	2	2	2	10
23	Zulpandri	2	2	2	2	2	10
Jumlah		52	58	62	57	67	296

Dari tabel IV.7 menunjukkan bahwa tingkat kemampuan berbicara berada dalam rentang rendah (296). Pada indikator I yaitu lafal dengan nilai 52, pada indikator 2 yaitu tata bahasa dengan nilai 58, pada indikator 3 yaitu kosa kata dengan nilai 62, pada indikator 4 Kefasihan dengan nilai 57, dan pada indikator 5 yaitu pemahaman dengan nilai 67, dengan rata-rata 59,2.

Tabel IV.8
Data Ketuntasan Kemampuan Berbicara
Sebelum Tindakan

No	Nama Siswa	Nilai Siswa	Ketuntasan
1	2	3	4
1	Adi Sulestio	45	Tidak Tuntas
2	Ahmad Bisry	50	Tidak Tuntas
3	Ahmad Rivaldi	60	Tidak Tuntas
4	Andra Gustian Fitrah	70	Tuntas
5	Candra Yoki	55	Tidak Tuntas
6	Darman Saputra	50	Tidak Tuntas
7	Desi Lestari	70	Tuntas
8	Diki Rianto	55	Tidak Tuntas
9	Doni Nurdian.H.	50	Tidak Tuntas
10	Elsi Mardiani	70	Tuntas
11	Gustri Alviani	70	Tuntas
12	Kristina	50	Tidak Tuntas
13	Nora Anggela	50	Tidak Tuntas
14	Nurrahma Fitri	70	Tuntas
15	Putri Rahmayani	70	Tuntas
16	Rahmad Nurul Ihsan	70	Tuntas
17	Resti yupita Sari	70	Tuntas
18	Rindiani Syafitri	70	Tuntas
19	Rafli Dea	55	Tidak Tuntas
20	Suci Wulandari	70	Tuntas
21	Sulati'ah	45	Tidak Tuntas
22	Yulia Dini Astuti	50	Tidak Tuntas
23	Zulpandri	50	Tidak Tuntas
	Jumlah	1365	
	Rata-rata	59,3	

2. Perencanaan Siklus I Menggunakan Strategi *Role Playing*

a. Rencana Tindakan

Siklus I, pertemuan pertama pada tanggal 14 April 2010, pertemuan kedua pada tanggal 16 April 2010. pertemuan ini telah disesuaikan dengan jadwal pelajaran di kelas IV SDN 034 Tarok Desa Tanjung Bungo. Pada Siklus pertama pertemuan pertama telah dirancang rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) pada mata pelajaran bahasa Indonesia dalam materi berbalas pantun dengan menggunakan strategi *Role Playing*. Adapun kegiatan yang dilakukan oleh peneliti adalah :

- 1). Sebelum guru melakukan tindakan dengan menggunakan *Role Playing*, guru melakukan serangkaian kegiatan yaitu :
 - a). Mengadakan Apersepsi
 - b). Mulai menerangkan pelajaran dengan materi berbalas pantun
- 2). Sewaktu menerangkan pelajaran (kegiatan inti), guru melakukan :
 - a). Guru menjelaskan tujuan yang ingin di capai
 - b). Guru Menjelaskan materi
 - c). Siswa dibagi kedalam dua kelompok, kelompok I bermain peran dan kelompok II mengamati jalannya peran yang akan dilakukan dan ini dilakukan secara bergantian.
 - d). Guru memilih siswa untuk bermain peran
 - e). Sebelum melaksanakan bermain peran, Siswa mengikuti pemanasan
 - f). Guru memberikan intruksi khusus kepada peserta bermain peran setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada keseluruhan kelas.

- g). Guru menyuruh siswa memerankan suatu peran tentang perlombaan pantun yang diadakan antar sekolah

b. Pelaksanaan Tindakan

Dalam pelaksanaan tindakan yang direncanakan ternyata tidak sepenuhnya dapat direalisasikan. Sebahagian siswa tidak mau menggunakan bahasa Indonesia dalam percakapannya dengan teman sekelasnya, dengan alasan mereka malu berbicara menggunakan bahasa Indonesia. Mereka menganggap hal ini hanya bermain-main saja dan membuang waktu belajar.

Siswa yang berkemampuan rendah sangat sulit sekali untuk diajak berkomunikasi. Apalagi dalam strategi *Role Playing* (bermain peran) siswa di tuntut untuk bermain peran dalam berbalas pantun

c. Observasi

Berdasarkan pengamatan observer, secara umum pada saat menjelaskan materi pelajaran siswa terlihat tertarik karena dalam proses penyampaian materi guru memberikan contoh percakapan yang ada disekeliling siswa, di samping itu guru juga menunjuk siswa agar melakoni peran dalam berbalas pantun. Siswa sangat semangat mendengarkannya. Minat siswa ini antara lain didukung oleh hasil observasi yaitu “ Aktivitas siswa” dalam penggunaan strategi *Role Playing*.

Tabel IV. 9
Lembar Observasi Aktivitas Siswa

No	Nama Siswa	AKTIVITAS SISWA				
		1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	6	7
1	Adi Sulestio	√	√	√	-	-

2	Ahmad Bisry	√	√	√	√	√
3	Ahmad Rivaldi	√	√	√	√	-
4	Andra Gustian Fitrah	√	√	√	√	√
5	Candra Yoki	√	√	√	√	-
6	Darman Saputra	√	√	√	-	-
7	Desi Lestari	√	√	√	√	√
8	Diki Rianto	√	√	-	-	-
9	Doni Nurdian.H.	√	-	-	-	-
10	Elsi Mardiani	√	√	√	√	√
11	Gustri Alviani	√	√	√	√	√
12	Kristina	√	-	-	-	-
13	Nora Anggela	√	√	-	-	-
14	Nurrahma Fitri	√	√	√	√	-
15	Putri Rahmayani	√	√	√	-	-
16	Rahmad Nurul Ihsan	√	√	√	√	√
17	Resti yupita Sari	√	√	-	-	-
18	Rindiani Syafitri	√	√	√	√	-
19	Rafli Dea	√	√	-	-	-
20	Suci Wulandari	√	√	√	√	√
21	Sulati'ah	√	√	-	-	-
22	Yulia Dini Astuti	√	√	-	-	-
23	Zulpandri	√	√	-	-	-

Kampar, 16 April 2010
Observer

HJ. PARIDA,S.Pd
NIP : 196805021993032005

Keterangan :

1. Mendengarkan Tujuan yang ingin dicapai
2. Mendengarkan penjelasan guru
3. Siswa menyimak peran yang diberikan oleh guru

4. siswa mengikuti latihan pemanasan.
5. Siswa memainkan peran yang telah dipilih oleh guru

Kondisi ini terkait erat dengan aktifitas guru. Dalam penerapan srtategi role playing ini sudah melakukan dengan “ cukup baik” Aktivitas guru yang terdapat 6 aspek tersebut telah dilaksanakan semua. Namun belum maksimal dan perlu penambahan-penambahan. Hal ini sesuai dengan pengamatan yang dilakukan oleh observer. Adapun aktivitas guru sebagaimana terlampair pada tabel di bawah ini.

Tabel IV.10
Lembar Observasi Aktivitas Guru

No	Aktifitas yang diamati	Pelaksanaan		
		Maksimal	Kurang Maksimal	Tidak Maksimal
1.	Guru Memiliki situasi /	√		

	dilema bermain peran.			
2.	Sebelum pelaksanaan bermain peran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan.	√		
3.	Guru memberikan instruksi khusus kepada peserta bermain peran. keseluruhan kelas.		√	
4.	Memberitahukan peran-peran yang akan dimainkan serta instruksi-instruksi yang bertalian dengan masing-masing peran kepada audience.		√	

Kampar, 16 April 2010
Observer

HJ. PARIDA,S.Pd
NIP : 196805021993032005

Tabel. IV.11
Data Hasil Tes Berbicara
Pada Siklus I (Tanggal 14 dan 16 April)
Menggunakan Strategi *Role Playing*

Materi : Berbalas Pantun

No	Nama Siswa	Indikator					Jumlah
		1	2	3	4	5	

1	2	3	4	5	6	7	8
1	Adi Sulestio	3	3	3	3	3	15
2	Ahmad Bisry	4	4	3	3	4	18
3	Ahmad Rivaldi	3	3	3	3	3	15
4	Andra Gustian Fitrah	4	4	4	4	4	20
5	Candra Yoki	3	3	4	4	4	18
6	Darman Saputra	3	3	3	3	3	15
7	Desi Lestari	4	4	4	4	4	20
8	Diki Rianto	3	3	3	3	3	15
9	Doni Nurdian.H.	2	3	3	3	3	14
10	Elsi Mardiani	3	3	3	4	4	17
11	Gustri Alviani	3	3	3	3	3	15
12	Kristina	3	3	3	3	3	15
13	Nora Anggela	3	3	3	3	3	15
14	Nurrahma Fitri	3	4	4	4	4	19
15	Putri Rahmayani	3	3	3	3	3	15
16	Rahmad Nurul Ihsan	3	4	4	4	4	19
17	Resti yupita Sari	3	3	3	4	4	17
18	Rindiani Syafitri	3	3	4	4	4	18
19	Rafli Dea	3	3	3	3	3	15
20	Suci Wulandari	4	4	4	4	4	20
21	Sulati'ah	2	3	3	3	3	14
22	Yulia Dini Astuti	2	3	3	3	3	14
23	Zulpandri	2	3	3	3	3	14
Jumlah		69	75	76	78	79	377

Dari tabel IV.11 menunjukkan bahwa tingkat kemampuan berbicara berada dalam rentang Sedang (377). Pada indikator 1 yaitu lafal dengan nilai 69, pada indikator 2 yaitu tata bahasa dengan nilai 75, pada indikator 3 yaitu kosa kata dengan nilai 76, pada indikator 4 Kefasihan dengan nilai 78, dan pada indikator 5 yaitu pemahaman dengan nilai 79.

Tabel IV.12
Data Ketuntasan Kemampuan Berbicara
Menggunakan Strategi *Role Playing*
Pada Siklus I

No	Nama Siswa	Nilai Siswa	Ketuntasan
1	2	3	4
1	Adi Sulestio	60	Tidak Tuntas

2	Ahmad Bisry	70	Tuntas
3	Ahmad Rivaldi	70	Tuntas
4	Andra Gustian Fitrah	80	Tuntas
5	Candra Yoki	75	Tuntas
6	Darman Saputra	50	Tidak Tuntas
7	Desi Lestari	80	Tuntas
8	Diki Rianto	60	Tidak Tuntas
9	Doni Nurdian.H.	50	Tidak Tuntas
10	Elsi Mardiani	70	Tuntas
11	Gustri Alviani	75	Tuntas
12	Kristina	60	Tidak Tuntas
13	Nora Anggela	60	Tidak Tuntas
14	Nurrahma Fitri	75	Tuntas
15	Putri Rahmayani	70	Tuntas
16	Rahmad Nurul Ihsan	80	Tuntas
17	Resti yupita Sari	70	Tuntas
18	Rindiani Syafitri	75	Tuntas
19	Rafli Dea	60	Tidak Tuntas
20	Suci Wulandari	80	Tuntas
21	Sulati'ah	50	Tidak Tuntas
22	Yulia Dini Astuti	50	Tidak Tuntas
23	Zulpandri	50	Tidak Tuntas
	Jumlah	1520	
	Rata-rata	66,08	

d. Refleksi

Berdasarkan hasil tes kemampuan berbicara pada materi berbalas pantun, peneliti melakukan diskusi dengan observer untuk melakukan refleksi siklus pertama yang telah dilakukan. Dari hasil analisis data observasi, maka ada beberapa catatan yang dapat dijadikan refleksi sebagai hasil kesimpulan yaitu:

1. Kurang baiknya aktivitas yang dilakukan oleh guru dalam memberikan instruksi kepada peserta pemain peran sehingga aktivitas yang dilakukan oleh siswa juga kurang baik.

2. Kurang baiknya guru memberitahukan peran-peran yang akan dimainkan oleh siswa sehingga bermain peran belum berjalan sesuai dengan yang diharapkan pada indikator penelitian.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti dan observer mengambil satu kesimpulan bahwa siklus pertama belum seperti harapan dalam penelitian ini dan belum memenuhi kriteria indikator keberhasilan, maka penelitian ini dilanjutkan pada siklus II

Perencanaan

1. Siklus Kedua

a. Rencana Tindakan

Siklus kedua (II) untuk 2 kali pertemuan, pertemuan ketiga pada tanggal 21 April 2010, pertemuan keempat pada tanggal 23 April 2010, telah disesuaikan dengan jadwal pelajaran di kelas IV SDN 034 Tarok Desa Tanjung Bungo. Dalam pertemuan ini akan dilanjutkan pada materi menyampaikan pesan melalui telephon. Adapun kegiatan peneliti adalah sebagai berikut :

1. Sebelum guru melakukan tindakan dengan menggunakan *Role Playing*, guru melakukan serangkaian kegiatan yaitu :
 - a). Mengadakan Apersepsi
 - b). Mulai menerangkan pelajaran dengan materi menyampaikan pesan melalaui telepon.
2. Sewaktu menerangkan pelajaran (kegiatan inti), guru melakukan :
 - a). Guru menjelaskan tujuan yang ingin di capai
 - b). Guru Menjelaskan materi.

- c). Siswa dibagi kedalam dua kelompok, kelompok I bermain peran dan kelompok II mengamati jalannya peran yang dilakukan. Dan ini dilakukan secara bergantian.
- d). Guru memilih siswa untuk bermain peran
- e). Sebelum melaksanakan bermain peran, Siswa mengikuti pemanasan
- f). Guru menyuruh siswa memerankan bagaimana berkomunikasi melalui telepon.
- g). Guru menyuruh siswa menyampaikan pesan yang diterima melalui telepon.

b. Pelaksanaan Tindakan

Setelah melihat tindakan pada siklus I dalam materi berbalas pantun, maka dalam siklus ke II ini peneliti melanjutkan materi yaitu menyampaikan pesan melalui telepon. Dalam materi menyampaikan pesan melalui telepon ini peneliti lebih menekankan adegan siswa dalam perannya masing-masing. Disamping itu guru juga memberikan pengertian bahwa dalam peran ini tidak ada siswa yang malu-malu, karena setiap siswa punya adil dalam peran ini. Dalam materi menyampaikan pesan melalui telepon siswa dibagi kedalam dua kelompok. Sebagian kelompok bermain peran dalam menyampaikan pesan melalui telepon dan sebagian yang lain memperhatikan peran yang dimainkan oleh temannya serta mencatat pesan yang disampaikan dalam peran ini.

c. Observasi

Berdasarkan pengamatan observer, secara keseluruhan siswa bersemangat sekali memainkan peran yang telah dipilihkan oleh guru. Siswa tidak malu lagi berbicara menggunakan Bahasa Indonesia. Walaupun masih terdapat kesalahan tapi semua itu dapat diatasi. Siswa semangat sekali dalam memainkan perannya. Ini tidak terlepas dari aktivitas yang telah dilakukan oleh guru dalam menggunakan strategi *Role Playing*.

Tabel. IV. 13
Lembar Observasi Aktivitas Guru
Pada Siklus II

No	Aktifitas yang diamati	Pelaksanaan		
		Maksimal	Kurang Maksimal	Tidak Maksimal
1.	Guru Memiliki situasi / dilema bermain peran.	√		
2.	Sebelum pelaksanaan bermain peran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan.	√		
3.	Guru memberikan instruksi khusus kepada peserta bermain peran. keseluruhan kelas.	√		
4.	Memberitahukan peran-peran yang akan dimainkan serta instruksi-instruksi yang bertalian dengan masing-	√		

	masing peran kepada audience.			
--	-------------------------------	--	--	--

Kampar, 23 April 2010
Observer

HJ. PARIDA,S.Pd
NIP : 196805021993032005

Tabel IV. 14
Lembar Observasi Aktivitas Siswa
Siklus II

Materi: Menyampaikan Pesan Melalui Telepon

No	Nama Siswa	AKTIFITAS SISWA				
		1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	6	7
1	Adi Sulestio	√	√	√	√	-
2	Ahmad Bisry	√	√	√	√	√
3	Ahmad Rivaldi	√	√	√	√	√
4	Andra Gustian Fitrah	√	√	√	√	√
5	Candra Yoki	√	√	√	√	-
6	Darman Saputra	√	√	√	√	-
7	Desi Lestari	√	√	√	√	√
8	Diki Rianto	√	√	√	√	-
9	Doni Nurdian.H.	√	√	√	-	-
10	Elsi Mardiani	√	√	√	√	√
11	Gustri Alviani	√	√	√	√	√
12	Kristina	√	√	√	-	-
13	Nora Anggela	√	√	√	√	-
14	Nurrahma Fitri	√	√	√	√	-
15	Putri Rahmayani	√	√	√	√	√
16	Rahmad Nurul Ihsan	√	√	√	√	√
17	Resti yupita Sari	√	√	√	√	√
18	Rindiani Syafitri	√	√	√	√	√
19	Rafli Dea	√	√	√	√	√
20	Suci Wulandari	√	√	√	√	√
21	Sulati'ah	√	√	√	-	-

22	Yulia Dini Astuti	√	√	√	-	-
23	Zulpandri	√	√	√	-	-

Kampar, 23 April 2010
Observer

HJ. PARIDA,S.Pd
NIP : 196805021993032005

Keterangan :

1. Mendengarkan Tujuan yang ingin dicapai
1. Mendengarkan penjelasan guru
2. Siswa menyimak peran yang diberikan oleh guru
3. Siswa mengikuti latihan pemanasan.
4. Siswa memainkan peran yang telah dipilih oleh guru

Tabel. IV.15
Data Hasil Tes Berbicara
Menggunakan Strategi *Role Playing*
Pada Siklus II

No	Nama Siswa	Indikator					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1	2	3	4	5	6	7	8
1	Adi Sulestio	3	3	3	4	4	17
2	Ahmad Bisry	4	4	4	4	4	20
3	Ahmad Rivaldi	3	3	4	4	4	18
4	Andra Gustian Fitrah	4	4	4	4	5	21
5	Candra Yoki	3	3	4	4	4	18
6	Darman Saputra	3	3	3	3	3	15
7	Desi Lestari	4	4	5	5	5	23
8	Diki Rianto	3	3	3	4	4	17
9	Doni Nurdian.H.	3	3	3	3	3	15
10	Elsi Mardiani	3	3	4	4	4	18
11	Gustri Alviani	3	3	4	4	5	19
12	Kristina	3	3	3	3	3	15
13	Nora Anggela	3	3	3	3	3	15
14	Nurrahma Fitri	3	4	5	5	5	22
15	Putri Rahmayani	3	3	4	4	4	18
16	Rahmad Nurul Ihsan	3	4	5	5	5	22
17	Resti yupita Sari	3	3	4	4	4	18
18	Rindiani Syafitri	3	3	5	4	5	20
19	Rafli Dea	3	3	3	3	4	16
20	Suci Wulandari	4	4	5	5	5	23
21	Sulati'ah	3	3	3	3	3	15

22	Yulia Dini Astuti	3	3	3	3	3	15
23	Zulpandri	3	3	3	3	3	15
Jumlah		73	75	87	88	92	415

Dari tabel IV.15 menunjukkan bahwa tingkat kemampuan berbicara berada dalam rentang tinggi (415). Pada indikator I yaitu lafal dengan nilai 73, pada indikator 2 yaitu tata bahasa dengan nilai 75, pada indikator 3 yaitu kosa kata dengan nilai 87, pada indikator 4 Kefasihan dengan nilai 88, dan pada indikator 5 yaitu pemahaman dengan nilai 92.

Tabel IV.16
Data Ketuntasan Kemampuan Berbicara
Menggunakan Strategi *Role Playing*
Pada Siklus II

No	Nama Siswa	Nilai Siswa	Ketuntasan
1	2	3	4
1	Adi Sulestio	65	Tidak Tuntas
2	Ahmad Bisry	80	Tuntas
3	Ahmad Rivaldi	75	Tuntas
4	Andra Gustian Fitrah	85	Tuntas
5	Candra Yoki	75	Tuntas
6	Darman Saputra	60	Tidak Tuntas
7	Desi Lestari	85	Tuntas
8	Diki Rianto	70	Tuntas
9	Doni Nurdian.H.	70	Tuntas
10	Elsi Mardiani	80	Tuntas
11	Gustri Alviani	80	Tuntas
12	Kristina	65	Tidak Tuntas
13	Nora Anggela	65	Tidak Tuntas
14	Nurrahma Fitri	80	Tuntas
15	Putri Rahmayani	80	Tuntas
16	Rahmad Nurul Ihsan	80	Tuntas
17	Resti yupita Sari	75	Tuntas
18	Rindiani Syafitri	80	Tuntas
19	Rafli Dea	70	Tuntas
20	Suci Wulandari	85	Tuntas
21	Sulati'ah	60	Tidak Tuntas
22	Yulia Dini Astuti	60	Tidak Tuntas
23	Zulpandri	60	Tidak Tuntas
Jumlah		1685	

	Rata-rata	73,26	
--	-----------	--------------	--

d. Refleksi

Memperhatikan deskripsi proses pembelajaran pada siklus II yang telah diuraikan di atas dan melihat tingkat kemampuan berbicara siswa pada materi menyampaikan pesan melalui telepon, maka berdasarkan diskusi peneliti dengan observer terhadap kemampuan berbicara siswa dalam berinteraksi dapat ditingkatkan.

C. Pembahasan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian di atas berupa peningkatan kemampuan berbicara sebelum tindakan, siklus I dan siklus II. Untuk lebih mengetahui lebih jelas tentang kemampuan berbicara siswa kelas IV SDN 034 Tarok Desa Tanjung Bungo Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar dalam materi Berbalas Pantun dan menyampaikan pesan melalui telepon semester II tahun pelajaran 2009/2010 dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel IV.17

Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Berbicara

Sebelum Tindakan, Siklus I dan Siklus II

No	Indikator	Sebelum Tindakan	Siklus I	Siklus II
1.	Lafal	52	69	73
2.	Tata Bahasa	58	72	75
3.	Kosa Kata	62	76	87
4.	Kefasihan	57	78	88

5.	Pemahaman	67	79	92
----	-----------	----	----	----

1. Tes Kemampuan berbicara pada materi berbalas pantun sebelum tindakan tentang kemampuan berbicara dalam berinteraksi siswa kelas IV SDN 034 Tarok Desa Tanjung Bungo Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar dengan 5 indikator, Pada indikator I yaitu lafal dengan nilai 52, pada indikator 2 yaitu tata bahasa dengan nilai 58, pada indikator 3 yaitu kosa kata dengan nilai 62, pada indikator 4 Kefasihan dengan nilai 57, dan pada indikator 5 yaitu pemahaman dengan nilai 67.

Melihat hasil tes sebelum tindakan maka kemampuan berbicara siswa kelas IV SDN 034 Tarok Desa Tanjung Bungo Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar masih tergolong masih rendah dengan rentang 296, dengan rata-rata 59,2 %

2. Siklus I Tes kemampuan berbicara pada materi berbalas pantun menggunakan strategi *Role Playing*

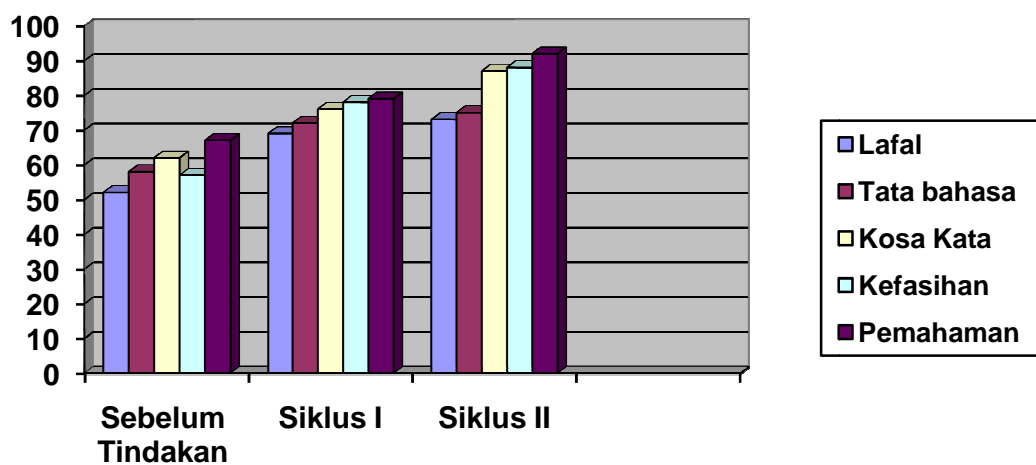
Tes Kemampuan berbicara menggunakan strategi *Role playing* tentang kemampuan berbicara dalam berinteraksi siswa kelas IV SDN 034 Tarok Desa Tanjung Bungo Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar dengan 5 indikator, Pada indikator I yaitu lafal dengan nilai 69, pada indikator 2 yaitu tata bahasa dengan nilai 75, pada indikator 3 yaitu kosa kata dengan nilai 76, pada indikator 4 Kefasihan dengan nilai 78, dan pada indikator 5 yaitu pemahaman dengan nilai 79.

Melihat siklus I menggunakan strategi *Role playing* maka kemampuan berbicara siswa kelas IV SDN 034 Tarok Desa Tanjung Bungo Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar bahwa tingkat kemampuan berbicara berada dalam rentang Sedang (377), dengan Rata-rata 75, 4%

3. Siklus II Tes kemampuan berbicara pada materi menyampaikan pesan melalui telepon menggunakan strategi *Role Playing*

Tes Kemampuan berbicara menggunakan strategi *Role playing* tentang kemampuan berbicara dalam berinteraksi siswa kelas IV SDN 034 Tarok Desa Tanjung Bungo Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar dengan 5 indikator, Pada indikator I yaitu lafal dengan nilai 73, pada indikator 2 yaitu tata bahasa dengan nilai 75, pada indikator 3 yaitu kosa kata dengan nilai 87, pada indikator 4 Kefasihan dengan nilai 88, dan pada indikator 5 yaitu pemahaman dengan nilai 92.

Diagram Batang IV.18
Rekapitulasi Tingkat Kemampuan Berbicara
Siswa Sebelum Tindakan, Siklus I dan Siklus II



Dari tabel IV.18 menunjukkan bahwa:

- (1).Indikator lafal sebelum tindakan berada pada kategori rendah dengan nilai 52, setelah diadakan siklus I indikator lafal berada pada kategori sedang dengan nilai 69, setelah diadakan perbaikan pada siklus I maka indikator lafal pada siklus II berada pada kategori baik dengan nilai 73. (2) Indikator Tata bahasa sebelum tindakan berada pada kategori rendah dengan nilai

58, setelah diadakan siklus I indikator tata bahasa berada pada kategori sedang dengan nilai 72, setelah diadakan perbaikan pada siklus I maka indikator tata bahasa pada siklus II berada pada kategori baik dengan nilai 75. (3) Indikator Kosakata sebelum tindakan berada pada kategori rendah dengan nilai 62, setelah diadakan siklus I indikator kosakata berada pada kategori sedang dengan nilai 76, setelah diadakan perbaikan pada siklus I maka indikator kosakata pada siklus II berada pada kategori baik dengan nilai 87. (4) Indikator Kefasihan sebelum tindakan berada pada kategori rendah dengan nilai 57, setelah diadakan siklus I indikator kefasihan berada pada kategori sedang dengan nilai 78, setelah diadakan perbaikan pada siklus I maka indikator kefasihan pada siklus II berada pada kategori baik dengan nilai 88. (6) Indikator Pemahaman sebelum tindakan berada pada kategori rendah dengan nilai 67, setelah diadakan siklus I indikator pemahaman berada pada kategori sedang dengan nilai 79, setelah diadakan perbaikan pada siklus I maka indikator pemahaman pada siklus II berada pada kategori baik dengan nilai 92.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan data tentang kemampuan berbicara melalui strategi *Role Playing* siswa kelas IV SDN 034 Tarok Desa Tanjung Bungo Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar dapat disimpulkan: Tingkat kemampuan berbicara siswa kelas IV SDN 034 Tarok Desa Tanjung Bungo Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar sebelum diadakan tindakan berada pada posisi rendah dengan nilai 296 rata-rata 59,2 %. Setelah diadakan siklus I dengan 2 kali pertemuan angka tersebut berubah naik menjadi 377, rata-rata 75,4 %. Sedangkan pada siklus II dengan 2 kali pertemuan ternyata kemampuan berbicara siswa kelas IV SDN 034 Tarok Desa Tanjung Bungo Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar ini ternyata naik lagi menjadi 415, rata-rata 83 %.

Oleh karena itu hasil penelitian meningkatkan kemampuan berbicara kelas IV SDN 034 Tarok Desa Tanjung Bungo Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar ini adalah dalam katagori baik sekali atau optimal dengan nilai 415, rata-rata 83%.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut :

1. Setelah penulis melakukan penelitian dan telah mendapatkan hasil yang berada pada tingkat tinggi, maka penulis sarankan dalam pembelajaran bahasa Indonesia tentang kemampuan berbicara agar para guru menggunakan strategi *Role Playing* dan juga menggunakan starategi lain yang sesuai dengan bahan yang diajarkan.
3. Penggunaan strategi *Role Playing* telah terbukti dapat meningkatkan kemampuan berbicara dalam berinteraksi siswa, oleh karena itu hendaknya dapat dijadikan sebagai acuan dalam

proses pembelajaran di SDN 034 Tarok Desa Tanjung Bungo Kecamatan Kampar timur Kabupaten Kampar.

1. Sebagai penelitian pertama, diharapkan kepada guru-guru di SDN 034 Tarok agar menggunakan strategi *Role Playing* pada mata pelajaran yang lain.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Abu Ahmadi,. Joko Tri Prasetya. 2005*Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Amirat. 2009. Kemampuan Berbicara di Lingkungan SDN 003 Bencah Kalubi Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar. Skripsi Sarjana Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska. Riau.
- Anas Sudijono. 2004. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1996. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Depdikbud. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Hartono. *Modul Penelitian Kependidikan*. Pekanbaru: Zanafa Publishing.
- Hasan Alwi, 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Hendry Guntur Tarigan. 2008. Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbicara. Bandung : Angkasa.
- Hisam Zaini, dkk. 2007. *Strategi Belajar Aktif*. Yogyakarta : CTSD.
- Kunandar. 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT Raja Grafindo.
- Maidar G. Arsjad, Mukti U.S. 1998. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Nursalim A.R. 2010. *Pengantar Kemampuan Berbahasa Indonesia Berbasis Kompetisi*. Yogyakarta: LKIS.
- Oemar Hamalik. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara.
- Puji Santoso, dkk. 2006. *Materi Pengajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Risa Agustin. 2006. *Kamus Bahasa Indonesia*. Surabaya: Serba Jaya.
- Safari. 1995. *Pengujian dan penilaian bahasa dan sastra Indonesia*. Jakarta PT Kartanegara
- Saleh Muntasir. 1985. *Pengajaran terprogram*. Jakarta: Rajawali Press.
- Syaiful Bahri djamarah, Aswan Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. PT Asdi Mahasatya.

Umi Chalsum, at. Al.2006. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Surabaya: Kashiko.

W.J.S. Purwadaminta. 1994. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.

W.S. Winkel. 1993. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: Gramedia.

Yan Tirtobisono. *Kamus Tiga Bahasa*. Surabaya: Apollo.

Zulhendra. 2008. Kemampuan Berbicara di Lingkungan 030 Pulau Birandang Kecamatan Kampar Timur Kabupaten Kampar. Skripsi Sarjana Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska. Riau.

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
Tabel IV.1	Nama-nama Guru SDN 034 Kampar	27
Tabel IV.2	Keadaan Murid Kelas IV SDN 034 Kampar	28
Tabel IV.3	Nama-nama Murid Kelas IV SDN 034 Kampar	28
Tabel IV.4	Kurikulum sekolah SDN 034 Kampar	30
Tabel IV.5	Nama-nama Kepala Sekolah SDN 034 Kampar	30
Tabel IV.6	Sarana Sekolah SDN 034 Kampar	32
Tabel IV.7	Hasil tes kemampuan berbicara sebelum tindakan	36
Tabel IV.8	Data ketuntasan kemampuan berbicara sebelum tindakan ..	37
Tabel IV.9	Lembar Observasi aktifitas siswa	40
Tabel IV.10	Lembar Observasi aktifitas guru	42
Tabel IV.11	Data hasil tes kemampuan berbicara siklus I.....	43
Tabel IV.12	Data ketuntasan kemampuan berbicara siklus I	44
Tabel IV.13	Lembar Observasi aktifitas guru Siklus II.	48
Tabel IV.14	Lembar Observasi aktifitas siswa.	49
Tabel IV.15	Data hasil tes kemampuan berbicara siklus II.....	51
Tabel IV.16	Data ketuntasan kemampuan berbicara siklus II	52
Tabel IV.17	Rekapitulasi Hasil Sebelum tindakan, siklus I, Siklus II.....	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran I Silabus Kelas IV	I
Lampiran II RPP sebelum Tindakan	II
Lampiran III RPP Siklus I	V
Lampiran IV RPP Siklus II	IX
Lampiran V Observasi Aktifitas Guru Siklus I	XIII
Lampiran VI Observasi Aktifitas Siswa Siklus I	XIV
Lampiran VII Observasi Aktifitas Guru Siklus II	XVI
Lampiran VIII Observasi Aktifitas Siswa Siklus II	XVII